

PENGARUH TAYANGAN *FASHION* DARI INTERNET TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN BUSANA

Elsa Dewi Iriyanti
elsadewi1602@gmail.com
Prodi PKK JPTK FKIP UST

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh intensitas melihat tayangan fashion dari internet terhadap hasil belajar, (2) intensitas melihat tayangan *fashion* dari internet, dan (3) hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*, dengan rumus *Slovin*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan dokumentasi. Validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis menggunakan korelasi *Product Moment* yang didahului uji persyaratan analisis, yaitu uji normalitas dan linieritas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh positif dan signifikan antara tayangan *fashion* dari internet terhadap hasil belajar, sumbangan yang diberikan oleh tayangan *fashion* dari internet terhadap hasil belajar sebesar 44,5%, sedangkan sisanya 55,5% dipengaruhi oleh faktor lain; (2) intensitas melihat tayangan *fashion* dari internet dalam kategori cukup; (3) hasil belajar dalam kategori cukup.

Kata Kunci: Tayangan *Fashion* dari internet, hasil belajar

Abstract

The purpose of the research is to know (1) the intensity effect of seeing fashion show from internet to learning result, (2) intensity of viewing fashion show from internet, and (3) learning result. The type of research used ex-post facto. The sampling technique using Simple Random Sampling, with Slovin formula. Data collection by questionnaires and documentation methods. Validity used Product Moment and reliability used Cronbach Alpha. Data analysis technique used descriptiv analysis and hypothesis test using Product Moment and it was started by normality and linearity test. The study shows that (1) there was a positive and significant between intensity effect of viewing fashion show from internet and learning result, gave a contribution fashion show from the internet to learning result of 44.5%, while the remaining 55.5% influenced by other factors; (2) the intensity of viewing fashion show from the internet in fair categories; (3) learning result in fair category.

Key words: seeing fashion show from internet, learning result.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini kemajuan teknologi modern tentu akan mempengaruhi perkembangan di dunia pendidikan. Pengaruh tersebut berkaitan dengan masalah penyelenggaraan pendidikan dan kemudahan dalam mendapatkan sumber-sumber belajar dan pengetahuan. Sumber belajar yang saat ini banyak digunakan dan lebih berperan adalah internet.

Internet memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam menggali berbagai informasi yang disediakan dalam berbagai situs yang ada. Penggunaan media internet

sebagai media pendidikan dapat dianggap sebagai suatu hal yang sudah sering digunakan dikalangan siswa. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran sangat mempermudah siswa dalam mengakses sebuah informasi, referensi, dan wawasan pengetahuan. Menurut Jack Febrian (2007:2), "Internet merupakan tempat terhubungnya berbagai mesin komputer yang mengolah informasi di dunia ini, baik berupa *server*, komputer pribadi, *handphone*, komputer, PDA dan lain sebagainya".

Internet berkembang sangat pesat karena berbagai macam fasilitas yang ada

di dalamnya dan memiliki beberapa fungsi menurut Aji Supriyanto (2005:337) yaitu “Sebagai media melakukan transfer file, sebagai sarana mengirim surat (*e-mail*), sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan, sebagai sarana untuk penjualan atau pemasaran, melakukan *mailing list*, *newsgroup* dan konferensi, *chatting*, mesin pencari (*search engine*), Untuk mengirim SMS ke telpon seluler, Sarana *entertainment* dan permainan.

Keberadaan internet sangat mendukung untuk mencari referensi terutama dibidang pendidikan. Informasi yang berkaitan dengan bidang tata busana pada internet telah mengikuti perkembangan *fashion*. *Fashion* dapat diartikan sebagai cara, kebiasaan, atau *mode*. Hal tersebut menunjukkan bahwa *fashion* merupakan cara atau kebiasaan seseorang dalam gaya berbusana yang mampu memberikan kenyamanan dan rasa percaya diri bagi pemakai. *Fashion* dapat dilihat dari internet yang berisi tentang sekumpulan tayangan *fashion*. Tayangan merupakan suatu pertunjukan yang menampilkan gaya berbusana dalam bentuk tulisan, gambar, atau gambar dan suara misalnya video. Tayangan *fashion* yang berupa gambar dan video akan lebih mudah dipahami dan siswa lebih mudah dalam belajar tentang *fashion* daripada bentuk tulisan, terutama untuk detail busana. Menurut Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani (2014:124), “Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu siswa untuk memperoleh informasi, pengetahuan-pengetahuan baru, ataupun ketrampilan dari lingkungan sekitarnya”.

Desain busana termasuk pelajaran produktif yang pembelajarannya dilaksanakan dengan praktik. Dalam pelajaran tersebut mengharuskan siswa memunculkan ide-ide kreatifnya. Salah satunya cara memperoleh ide-ide tersebut yaitu dengan mengikuti perkembangan *fashion* melalui internet. Kreativitas desain busana perlu dirangsang melalui keaktifan melihat referensi tayangan *fashion* khususnya desain pada busana. Dengan

adanya tayangan *fashion* di internet, siswa menjadi lebih kreatif dalam mendesain busana dan lebih terampil mengembangkan ide-ide yang telah didapatnya melalui tayangan tersebut yang akan menambah wawasan dan meningkatkan hasil belajarnya terutama pada mata pelajaran desain busana.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari proses belajar. Muhammad Thobani dan Arif Mustofa (2013:24), “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap yang diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran. Tanpa disadari internet juga menjadi faktor penentu penyebaran *trend fashion* karena banyak masyarakat yang menjadikan internet sebagai salah satu cara untuk melihat tayangan *fashion*. Tayangan-tayangan *fashion* di internet dapat menjadi acuan untuk belajar maupun mendalami ilmu tentang *fashion* karena dari internet manusia dapat menambah segala wawasan tentang bentuk *fashion* yang selalu *up to date* dari seluruh negara-negara *fashion* dunia.

Fashion merupakan salah satu yang membawa pengaruh besar dalam globalisasi. Di era globalisasi dunia *fashion* selalu berubah-ubah dari model yang satu ke model yang lain, oleh karena itu perkembangan *fashion* selalu menarik sehingga banyak orang yang selalu ingin mengikuti *trend*, khususnya kaum remaja. Informasi mengenai perkembangan *fashion* di era globalisasi dapat dilihat melalui tayangan di media-media. Perkembangan *fashion* seseorang dapat berubah ketika melihat tayangan *fashion* yang sedang *trend* pada saat ini. Adhe (2008) menyatakan bahwa, “*Fashion* adalah busana yang menentukan penampilan seseorang dalam suatu acara tertentu, sehingga terlihat berbeda”. Tayangan *fashion* merupakan suatu pertunjukkan yang menampilkan mode atau gaya seseorang dalam berbusana

melalui bentuk video, gambar, audio dan teks. Hal tersebut berfungsi untuk memberikan informasi secara lebih jelas, sehingga seseorang menjadi paham tentang maksud atau arti dari gambar yang ditayangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kualitatif, dengan jenis penelitian *Expost facto research*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI tata busana SMK Negeri 6 Yogyakarta yang berjumlah 91 siswa yang tersebar dalam 3 kelas. Penelitian ini termasuk penelitian sampel. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*, yang menggunakan rumus *Slovin* dengan tingkat kesalahan 0,1 dengan jumlah sampel 53 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Instrumen sebelum digunakan sebagai pengumpulan data penelitian, terlebih dahulu di uji cobakan pada 30 siswa kelas

XI tata busana yang tidak termasuk sampel, tetapi masih dalam populasi penelitian. Untuk mengukur validitas butir angket menggunakan korelasi *Product Moment* reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Hasil uji validitas data angket tayangan fashion dari internet diperoleh 2 item gugur, yaitu nomor 6 dan 20 sedangkan 23 item dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas data tayangan fashion dari internet diperoleh nilai $\alpha = 0,842$ dan hasil belajar diperoleh dari dokumentasi nilai raport.

Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis korelasional, yang didahului dengan uji persyaratan analisis (yaitu uji normalitas dan linieritas) dan uji hipotesis dengan korelasi *Product Moment*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data variabel tayangan fashion dari internet dan hasil belajar desain busana dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Data Penelitian

Variabel	Skor Observasi				Skor Ideal				Med	Mo
	Skor Max	Skor Min	Mean	SD	Skor Max	Skor Min	Mean	SD		
X	86	50	66,2	8,1	92	23	57,5	11,5	66	66
Y	92	75	82,4	3,8	100	0	50	16,7	82	82

Hasil perhitungan deskriptif skor observasi dideskripsikan melalui tabel

(Sumber: analisis data penelitian)

distribusi frekuensi dan kategori skor sebagai berikut.

- a. Tayangan fashion dari internet

Hasil distribusi frekuensi tayangan fashion dari internet (X) dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tayangan Fashion dari Internet

No	Kelas	Frekuensi	Relatif (%)
1	48 – 53	3	5,66%
2	54 – 59	9	16,98%
3	60 – 65	12	22,64%
4	66 – 71	17	32,07%
5	72 – 77	7	13,21%
6	78 – 83	4	7,55%
7	84 – 89	1	1,89%
Jumlah		53	100

(Sumber: analisis data penelitian)

Rangkuman hasil perhitungan kategori variabel tayangan *fashion* dari

internet (X) selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kategori Tayangan *Fashion* dari Internet (X)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Tinggi	75 – 86	10	18,87%
2	Cukup	62 – 74	27	50,94%
3	Rendah	50 – 61	16	30,19%
Total			53	100

(Sumber: analisis data penelitian)

Hasil dari tabel 3 menunjukkan terdapat 10 responden dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 18,87%, 27 responden dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 50,94%, dan 16 responden dalam kategori rendah

dengan frekuensi 30,19%. Berdasarkan analisis data, dapat dijelaskan bahwa tayangan *fashion* dari internet dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 50,94%.

b. Hasil belajar (Y)

Hasil distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Desain Busana (Y)

No	Kelas	Frekuensi	Relatif (%)
1	74 – 76	3	5,66%
2	77 – 79	9	16,98%
3	80 – 82	16	30,19%
4	83 – 85	16	30,19%
5	86 – 88	5	9,43%
6	89 – 91	3	5,66%
7	92 – 94	1	1,89%
Jumlah		53	100

(Sumber: analisis data penelitian)

Hasil kategori hasil belajar desain busana selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kategori Hasil Belajar Desain Busana (Y)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Tinggi	87 – 92	7	13,20%
2	Cukup	81 – 86	30	56,61%
3	Rendah	75 – 80	16	30,19%
Total			53	100

(Sumber: analisis data penelitian)

Berdasarkan pada tabel 5, menunjukan 7 responden dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 13,20%, 30 responden termasuk dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 56,61%, dan 16 responden termasuk dalam kategori rendah dengan frekuensi 30,19%. Berdasarkan analisis

data diatas, dapat disimpulkan bahwa sikap mandiri dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 56,61%. Hasil uji normalitas kedua variabel dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	dk	χ^2 hitung	χ^2 tabel (5%)	Kriteria
1	Tayangan <i>fashion</i> dari internet	27	33,113	40,113	Normal
2	Hasil belajar desain busana	16	25,585	26,296	Normal

(Sumber: analisis data penelitian)

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 6, diketahui bahwa harga χ^2 hitung variabel tayangan *fashion* dari internet adalah $33,113 < 40,113$ dan harga χ^2 hitung

data hasil belajar desain busana $25,585 < 26,296$. Dapat χ^2 hitung di bawah harga χ^2 tabel. Hasil uji linieritas kedua variabel selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Linieritas

Variabel	dk	F hitung	F tabel (5%)	Kriteria
X \rightarrow Y	26/25	0,941	2,70	Linier

(Sumber: analisis data penelitian)

Berdasarkan tabel 7 di atas, dapat diinterpretasikan bahwa harga F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} dengan taraf signifikan di bawah 5%, sehingga kedua variabel tersebut dinyatakan linier. Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi *Product Moment*. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai koefisien

korelasi r_{hitung} sebesar 0,667. Untuk menguji signifikan nilai tersebut harus dikonsultasikan pada tabel nilai-nilai r_{xy} dengan nilai $N = 53$ pada taraf signifikan 5% adalah 0,271. Jadi, nilai r_{hitung} yang diperoleh di atas nilai r_{tabel} , yaitu $0,667 > 0,271$. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Variabel	r hitung (r_{xy})	r tabel ($N=53, \alpha=5\%$)	Koefisien Determinan (R^2)	Keterangan
X \rightarrow Y	0,667	0,271	0,445	Ada Pengaruh ($r_{xy} > r_{tabel}$)

(Sumber: analisis data penelitian)

Berdasarkan tabel 8 di atas, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai r_{hitung} sebesar $0,667 > 0,271$. Dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara variabel tayangan *fashion* dari internet dengan hasil belajar desain busana karena r_{hitung} yang diperoleh di atas r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Besarnya sumbangan yang diberikan oleh tayangan *fashion* dari internet terhadap hasil belajar desain busana dapat diketahui dari harga koefisien determinan. Koefisien determinan (R^2) sebesar 0,445, artinya besarnya sumbangan

yang diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 44,5%, sedangkan sisanya 55,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Berdasarkan analisis data, dijelaskan bahwa tayangan *fashion* dari internet dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 50,94%. Artinya, keberadaan internet cukup mendukung untuk mencari referensi terutama dibidang pendidikan. Fasilitas internet juga disediakan di laboratorium komputer sekolah dan adanya fasilitas *wireless fidelity (wifi)* yang terdapat di lingkungan

sekolah. Fasilitas tersebut cukup dimanfaatkan dan cukup efektif sebagai sarana dalam media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa tayangan *fashion* dari internet memberikan pengaruh yang cukup terhadap hasil belajar.

Hasil belajar desain busana dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 56,61%. Artinya, hasil belajar desain busana yang diperoleh siswa relatif cukup karena siswa hanya mempelajari apa yang dijelaskan guru melalui buku atau LKS. Hal ini menyebabkan pengetahuan siswa hanya terbatas pada apa yang dipelajari saja. Pemanfaatan internet untuk menunjang pengetahuan siswa juga masih kurang dimanfaatkan secara maksimal karena siswa hanya melihat tayangan *fashion* yang berupa gambar dan video tanpa berusaha mengembangkan ide dan gagasan berdasarkan tayangan *fashion* yang berupa gambar dan video yang telah dilihat di Internet. Hal ini menyebabkan Hasil belajar desain busana dalam kategori cukup.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai r_{hitung} sebesar $0,667 > 0,271$. Dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh tayangan *fashion* dari internet dengan hasil belajar desain busana karena r_{hitung} yang diperoleh di atas r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Artinya, semakin baik tayangan *fashion* dari internet maka semakin baik pula hasil belajar desain busana, sebaliknya semakin rendah tayangan *fashion* dari internet maka semakin rendah pula hasil belajar desain busana.

Pelajaran produktif mendesain busana menuntut siswa menjadi aktif, serta mampu melahirkan ide dan gagasan baru yang relatif berbeda dengan yang sudah ada. Untuk mempermudah menciptakan ide dan gagasan desain busana yang baru, maka siswa perlu melihat referensi tayangan *fashion* dari berbagai media, terutama media internet. Media internet merupakan media yang efektif untuk merangsang kreativitas siswa dalam mendesain busana, karena perkembangan *fashion* yang

ditayangkan di internet akan lebih *up to date* atau lebih mengikuti perubahan-perubahan *fashion* dunia.

Hasil uji hipotesis diperoleh nilai korelasi (R) = 0,667. Jadi, nilai koefisien determinan (R^2) yang diperoleh sebesar $(0,667)^2 = 0,445$, besarnya sumbangan yang diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 44,5%, sedangkan sisanya 55,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada pengaruh positif dan signifikan tayangan *fashion* dari internet terhadap hasil belajar desain busana siswa jurusan tata busana di SMK Negeri 6 Yogyakarta.
2. Tayangan *fashion* dari internet siswa jurusan tata busana di SMK Negeri 6 Yogyakarta dalam kategori cukup.
3. Hasil belajar desain busana siswa jurusan tata busana di SMK Negeri 6 Yogyakarta dalam kategori cukup.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yang ditujukan kepada:

1. Sekolah
Meningkatkan fasilitas belajar seperti peningkatan kecepatan *wifi* (mbps) agar peserta didik dapat lebih mengikuti *trend fashion* yang mendukung hasil belajar.
2. Guru
 - a. Disarankan untuk mengajar dengan menggunakan media internet yang dapat membuat siswa aktif dalam mencari materi yang dipelajari, sehingga kegiatan belajar berjalan dengan baik dan aktif.
 - b. Menyeimbangkan antara kegiatan belajar teori dan praktik sehingga pengetahuan dan keterampilan

- peserta didik semakin berkembang.
- c. Memanfaatkan internet dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain busana.
3. Peserta didik
 - a. Memanfaatkan waktu yang diberikan guru secara optimal untuk melakukan kegiatan praktik dengan fokus untuk meningkatkan keterampilannya.
 - b. Memperbanyak membaca dari berbagai sumber bacaan untuk meningkatkan pengetahuannya dan tidak hanya belajar dari sumber buku yang diberikan oleh guru.
 4. Bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian mengenai pengaruh tayangan *fashion* dari internet terhadap hasil belajar desain busana siswa jurusan tata busana diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan perspektif yang berbeda, sehingga hasil penelitian lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe. 2008. *Fashion*. <http://adhe-fashion.blogspot.co.id/>. (diakses 3 Januari 2016)
- Aji Supriyanto. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek
- Febrian, Jack. 2007. *Menggunakan Internet*. Bandung: Informatika.
- Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhammad Thobani dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.